Ну, наконец мы добрались до способностей, характерных для сеттинга, а не просто чуть подкрашенных стандартных фентезийных «крибле-крабле-бумс». Фракционные способности (описание фракций тут не даётся — за этим в книги или на радагастопедию, к примеру).

Продвижение во фракции описывается чертами — если вы помните систему опыта в части 0, то понимаете, что это означает невозможность подняться в ранге случайно, не прилагая усилий. Каждая фракционная черта представляет ещё и аналог черты Полезные связи.

Общий принцип способностей — все фракционные бонусы или постоянны, или требуют траты фишки. Никаких дополнительных счётчиков.

Harmonium (Гармониум, Твердолобые, Стража Порядка)

Ступень 1. Нотник.

Требования: d6 Драки, d6 Убеждения, обучение Гармониума.

Способности: персонаж получает возможность за трату фишки заставить другого задуматься в ходе беседы, и принять – хотя бы временно – его взгляды (да, пожалуй, ты прав…) Это даёт разовый бонус +4 на Убеждение. Самоубийственные позиции не принимаются никогда.

Ступень 2. Мерник.

Требования: нет.

Способности: Персонаж получает +1 к атаке выбранным оружием (или заклинанием, если оно подразумевает броски атаки – но только атаки, а не успешности применения!) и может использовать его для нанесения нелетального вреда без штрафов.

Ступень 3. Исполнитель.

Требования: Ранг Ветерана.

Способности: С тратой фишки персонаж может делать более мощное внушение, чем просто переубеждение. Он может отдать короткую команду («Бросай оружие!», «Руки за голову, лицом к стене!»), эффект которой подобен силе Кукла с некоторыми отклонениями.

- Целями могут быть только живые, разумные существа

• Эффект действует в радиусе большого шаблона на дальности до Смекалка*2.

• Цель должна быть способна слышать персонажа и понимать его язык

• Эффект длится 3 раунда и цели должны провалить проверку Характера (со штрафом -4 для статистов), чтобы эффект вступил в силу.

• Внушение касается только физических действий (отдать команду «забудь, что ты меня видел», например, нельзя) и самоубийственные приказы не выполняются (вместо этого, однако, цели оказываются в шоке на раунд, борясь с самоубийственными позывами)

Revolutionary League (Анархисты, Революционная Лига)

Ступень 1. Подпольщик. Требования: персонаж не должен иметь постоянной «базы» и недвижимости в собственности.

Способности: член фракции может выдавать себя за члена любой другой фракции, не опасаясь быть немедленно раскрытым (ни по каким случайным признакам его невозможно уличить во лжи; только специальная намеренная проверка глубже уровнем, чем “эй, слушайте, а кто-то знает этого парня?” может сделать это). Он не получает фракционных способностей, но стандартная подготовка Анархиста подразумевает знание стандартных отговорок по этому поводу. Также он получает +2 к проверкам слежки, взлома замков, подделки документов и так далее. К несчастью одновременно с этим он обретает Изъян В розыске (крупный).

Ступень 2. Неуловимый. Требования: ранг Ветеран, персонаж должен состоять как минимум в двух ячейках Лиги (возможно, создав свою собственную).

Способности: трата фишки позволяет персонажу пройти любую проверку разоблачения – он освоил, как обманывать чтение мыслей, у него есть заготовленные легенды на все случаи жизни, а во фракциях есть достаточно людей, которые искренне верят в его прикрытия и могут за него поручиться. При наличии средств для маскировки тратой фишки персонаж может имитировать эффект силы Маска. Наконец, его обострённое чутьё на опасность, которые некоторые называют паранойей, предупреждает его о ситуациях, когда за ним следят, считаясь аналогом черты Шестое чувство.

Transcendent Order (Непостижимые, Действующие, Скрытый Порядок)

Ступень 1. Мастер сердца.

Требования: d8 в Ловкости.

Способности: персонаж может входить в “транс действия” (тратой фишки перед боем, не считается за действие). Он получает способность Хладнокровие и +2 к броскам от подчиняющих разум эффектов, пока он в «трансе действия».

Ступень 2. Мастер разума.

Требования: Ветеран, d10 в Ловкости.

Способность: персонаж получает способность Хладнокровие+ в “трансе действия”. Также он получает аналог черты Шестое чувство в этом состоянии.

Ступень 3. Мастер духа.

Требования: ранг Герой, d12 в Ловкости.

Способность: В трансе персонаж всегда действует так, словно вытащил джокер в этом раунде. Это не касается особых свойств – только порядка действия.

Атар (Агностики, Потерянные)

Ступень 1. Безбожник. Требования: персонаж не должен быть почитателем какого-либо божества.

Способности: персонаж получает аналог черты Защита от сверхъестественного в отношении божественной магии.

Ступень 2. Ахаон. Требования: Ветеран. Персонаж должен пройти церемонию в Разрушенном Храме (с разрушением как минимум трёх магических предметов, созданных магией жрецов). Способности: Бонус возрастает до уровня Защита от сверхъестественного+. Должна быть провалена проверка Характера, чтобы персонажа можно было засечь обнаруживающей магией божественной природы. Наконец, тратой фишки персонаж может отменять любой эффект божественной магии, нацеленный на него, применённый меньше чем собственно божеством.

Ступень 3. Богоборец. Требования: ранг Герой.

Способности: При наличии черт вроде Защита от сверхъестественного, их бонус даёт ещё +2 к эффектам защиты от божественной магии (то есть от божественной магии персонаж получает защиту +6). Теперь тратой фишки персонаж может исключать себя из области поражения массовой магии божественной природы. Это не спасает персонажа от непрямых последствий –

скажем, если враждебный жрец бога льда обрушил на область лавину, персонаж останется цел и невредим, но под слоем снега.

Наконец, с тратой фишек, персонаж может изгонять тех, кто служит богам, словно применяет силу Изгнание. Эффект может быть применен к прокси, просителям, и прочим слугам божеств. Существо отсылается в царство бога, которому оно служит. Вместо сверхъественственного навыка применяется Характер Богоборца с +2. Чтобы изгнать просителя нужна 1 фишка, ангела\ демона и подобного служителя – 2, прокси – 3, но если Богоборец держит за руки других членов фракции, он может использовать их фишки. Просители после изгнания не могут покинуть царство покровителя год, прочие служители – месяц, а прокси – не менее недели.

Мрачная клика (Унылые, Помрачённые)

Ступень 1.

Требования: нет.

Способности: член фракции получает +2 к броскам сопротивления любым действующим на разум эффектам. Также он получает некую малую Причуду.

Ступень 2.

Требования: Характер d8.

Бонус к сопротивлению возрастает до +4. Персонаж может «перекачивать» чужое безумие в себя (этот эффект требует минимум часового массажа головы пациента). Это заведомо работает на сведённых с ума (особенно магией), но действует хуже, если существо сошло с ума «естественным путём» (тогда требуется успешный бросок Характера). За трату фишки член фракции может «избавиться» от чужого безумия.

Верящие в первоисточник (Боготы, Богоравные).

Ступень 1. Подмастерье. Требования: Пройти испытание в Великой Литейной.

Способности: Пока персонаж носит знак Верящих открыто, он получает +2 к Харизме для планаров.

Ступень 2. Мастер. Требования: ранг Ветеран.

Способности: Персонаж может за трату фишки применять эффект заклинания Исцеление наложением рук (используя бросок Характера).

Ступень 3. Посвящённый. Требования: ранг Герой.

Способности: К Исцелению добавляются силы Ограждение (с Характером вместо броска Веры) и ритуал Гадание (с символами фракции).

Стражи Рока (Стражи судьбы, Энтрописты, Грузилы)

Ступень 1. Разрушитель. Требования: d6 в Силе.

Способности: Персонаж получает положительные эффекты оружия, даже если ему не хватает силы для его применения.

При применении всех лечебных заклинаний лекарь должен делать проверку своего навыка против Характера Стража. Только в случае успеха заклинание срабатывает.

Взяв в руки кусочек разрушенного материала (обгорелую деревяшку, осколок стекла и т.п.) и сконцентрировавшись на 1 раунд, член фракции может получить психическое впечатление того, что послужило причиной разрушения, если оно произошло не более года назад.

Ступень 2. Уничтожитель. Требования: ранг Ветеран

Потратив жетон, персонаж может наносить «удар энтропии» (урон удваивается, сокращающие повреждения способности не учитываются), но только если противник существенно отличается от него по оси порядок-хаос или добро-зло. Способность ощущать причину разрушения распространяется на 10 лет, причем персонаж получает зрительную картину последних секунд перед разрушением.

Ступень 3. Адепт энтропии. Требования: ранг Герой.

Персонаж может слышать и обонять сцену разрушения. Срок увеличивается до 100 лет. Персонаж получает +1 на атаку (эффект складывается с Избранным оружием) с выбранным типом меча и за атаку с подъёмом добавляет к урону d8, а не d6.

Dustman (Хранители Праха, Пыльные, Упокоенные).

Ступень 1. Посвящённый пятого круга.

Требования: нет.

Способности: никакая нежить не нападает на Хранителя первым, если тот не нападал на нежить ранее. Броски на умирание в состоянии “при смерти” не подвержены никаким положительным модификаторам.

Ступень 2. Посвящённый четвёртого круга.

Требования: Смекалка d6, ранг Ветеран

Способности: Персонажи могут тратить жетон, чтобы попытаться подчинить себе любую конкретную нежить (как сила Кукла, длительностью 3 раунда) на дистанции, пригодной для обычного разговора, встречным броском Характера.

Ступень 3. Посвящённый первого круга.

Требования: ранг Герой

Бросок Характера в ситуации выше делается с +2, длительность контроля возрастает до 5 раундов.

Fated (Отмеченные, Берущие, Стяжатели)

Ступень 1. Кандидат.

Требования: персонаж должен пройти испытания в Академии Рована.

Способности: персонаж получает +2 к проверкам воровских способностей и +2 к любым проверкам в ситуации торговли. Он также не может более принимать безвозмездную помощь.

Ступень 2. Номинант.

Требования: ранг Ветеран.

Способности: персонаж выбирает один План. Он делает все проверки Выживания и Знаний относительно существ и предметов этого Плана с +2.

Ступень 3. Избранник.

Требования: ранг Герой.

Способности: персонаж автоматически преуспевает в проверках Выживания и Знаний относительно выбранного Плана.

Fraternity of Order (Братство Порядка, Законники)

Ступень 1. Помощник.

Требования: Смекалка d6, прохождение тестов на Законника

Способности: Персонаж получает возможность дешифровывать непонятное – например, читать на неизвестных ему языках (хотя с трудом и медленно – из расчета на страницу текста за час напряженной работы) или понимать предназначение и общие принципы работы сложных механических устройств. Также он получает +2 на проверки любых Знаний.

Ступень 2. Администратор.

Требования: Смекалка d8, ранг Ветеран.

Способности: Персонаж может получить по одной способности-«лазейке в законах мироздания» за ранг (переходя на новый ранг, он получает новую). Способность должна соответствовать истории персонажа и не может быть более сильной, чем заклинание того же ранга. Применение способности требует траты фишки и проверки Смекалки. Неудача означает, что способность не может быть более применена в данном сюжете, критический провал – что она пропадает.

Совет ведущему: самый простой способ создать способность – посмотреть на доступные на этом ранге силы и переделать одну из них под тему персонажа. Скажем, персонаж, посещавший демиплан Теней (в Эфире) может понять связь всех теней в мироздании и научиться “прыгать”, подобно заклинанию Телепортация, от одной тени к другой (дополнительное требование – затенённость точек назначения и прибытия; зато можно снять ограничения на степени усталости при переносе – в конце концов, персонаж тратит фишку на перемещение, так что частым оно не будет, и армию персонаж с собой не перенесёт – ему надо касаться тех, кого он возьмёт с собой…). Или, скажем, посещавший Механус персонаж может найти способ вызывать существ оттуда (как сила Призвать союзника), однако этот эффект будет касаться только существ Механуса.

Ступень 3. Глава отдела.

Требования: Ранг Герой.

Способности: Персонаж может использовать «лазейки», изменяя вероятности. С тратой фишки можно требовать переброса кости у врагов.

Free League (Вольная Лига, Свободная Лига, Независимые)

Ступень 1, единственная и окончательная.

Требования: принятие в члены фракции.

Способности: персонаж, открыто носящий знак этой фракции, вправе рассчитывать на скидку на Великом Базаре в Сигиле. (Для простоты считается, что он платит только половинную цену за неуникальные вещи). Также он получает +2 к броскам на сопротивление подчиняющим разум эффектам.

Mercykillers (Убийцы Милосердия, Красная Смерть)

Ступень 1. Экзекутор.

Требования: d6 в расследовании

Способности: С тратой фишки член фракции, способный видеть глаза цели (или их аналог) может чувствовать ложь, как эффект заклинания Чтение мыслей. Вместо проверки сверхъестественного навыка используется проверка Характера персонажа против Смекалки цели. Если цель юлит и говорит полуправду, умалчивая о чём-то важном, это ощущается, если цель не относится к планарным расам, являющимися воплощениями обмана (например, баатезу), но детали не вскрываются. Эффект такого сканирования заметен и обычно описывается “сканируемым” как “взгляд, пронизывающий глаза до затылка”

Ступень 2. Палач.

Требования: ранг Ветеран.

За трату фишки в бою за восстановление порядка (с осуждённым преступником – т.е, персонажем имеющим изъян В розыске или явно нарушающим закон на глазах у Убийцы милосердия), член фракции может удвоить урон одного удара или заклинания (и получить его сам, неудвоенным). О намерении нанести такой удар надо заявлять до броска атаки или колдовства. Промах означает, что фишка не тратится. Персонаж получает Клятву (сохранять порядок, карать виновных).

Ступень 3. Юстициарий.

Требования: Выслеживание d8, ранг Герой.

Если на руках у персонажа есть легальный ордер на арест противника, объявленного вне закона, он может дать клятву преследования (получив соответствующий Изъян) и всегда иметь чувство направления на противника (броском Характера). Эффект работает, даже если цель на другом плане – охотник чувствует при этом направление на ближайший портал. Никакая магия слабее прямого вмешательства божества не может скрыть присутствие цели. Против подобной цели выводящие из строя атаки героя не подвержены никаким штрафам. Цель такой клятвы инстинктивно ощущает беспокойство и знает, что за ней охотятся.

Sign of One (Знак Избранного, Знакеры, Солипсисты)

Ступень 1. Эгоист.

Требования: d6 в Характере и Смекалке.

Способности: член фракции всегда отличает действующие на него иллюзии от реальности. Также Знакеры имеют -1 к Харизме из-за эгоизма.

Ступень 2. Мастер воображения.

Требования: ранг Ветеран.

Способности: Знакер он может пытаться «выдумать» что-то из ничего – это требует траты фишки и броска Характера с подъёмом (и вторая попытка требует двух подъёмов, третья — трёх и так далее). Живые существа и крупные объекты (более человека размером) не могут быть созданы таким образом. «Змеиные глаза» означают, что Знакер усомнился в собственном существовании и ослаб (он превращается из дикой карты в статиста, пока он не «выдумает» себя обратно – или кто-то иной не сделает это за него)!

Ступень 3. Пуп мироздания.

Требования: ранг Герой.

Способности: Знакер может дополнительно «выдумывать» любые объекты и явления, доступные как эффекты заклинаний (фактически, применять заклинания через трату фишки и бросок Характера). 1 на броске означает, что он переутомился и теряет эту способность на неделю. «Змеиные глаза» — что он усомнился в своём существовании и исчез!

Society of Sensation (Общество Впечатлений, Сенсаты)

Ступень 1.

Требования: пройти тест пяти чувств. d6 в умении Внимание.

Способности: персонаж получает +2 на броски восприятия, штрафы за плохую видимость снижаются для него на 1, а за трату фишки он может забрать себе чужую боль – эффект пси-способности Разделить боль, без броска, но только если он может прикоснуться к цели. В качестве недостатка персонаж получает изъян Любопытство.

Ступень 2.

Требования: Ранг Закалённый. d8 в умении Внимание.

Способности: Штрафы за плохую видимость снижаются для персонажа ещё на 1. Так как персонаж «знает понемногу обо всём», то проверкой Смекалки с -2 он может заменять любые проверки Знаний, неважно, насколько экзотических.

Ступень 3.

Требования: Ранг Ветеран.

Способности: Персонаж может заменять броском Смекалки с -2 все умения, применяемые от Смекалки (кроме колдовства)

Xaositects (ХаОСиТ_Е_Кт_орЫ, хаОСИты, ><АоТЫ...)

Ступень 1. ><АоСитеКToР

Требования: ранг Новичок, хаотичное существо.

Способность: с тратой фишки персонаж может создавать вокруг себя зону хаоса на 10 метров – все существа в ней перестают понимать язык друг друга (эффект длится, пока Хаоситектор поддерживает его, тратя действие в раунд). Также Хаоситекторы могут общаться друг с другом в обычной обстановке, переставляя слова и буквы в словах – непосвященным требуется проверка Смекалки, чтобы понимать их речь. Наконец, персонаж может отвечать на вопрос о нахождении потерянной вещи (даже не своей), «вспоминая» об этом, если прокинет Характер с подъёмом. (Только одна попытка на каждую вещь).

Ступень 2. Б0Сс

Требования: ранг Закалённый.

Способность: с тратой фишки персонаж может создавать зону замешательства в большом шаблоне вокруг себя — не прокинувшие Характер существа ведут себя в зависимости от вытащенной карты инициативы:

Бубны — бубнят что-то себе под нос, пускают слюни или разговаривают с воображаемым собеседником.

Пики — впадают в ярость и нападают на ближайшее существо. (Если кто-то атакует одурманенного, он автоматически атакует в ответ на следующий ход)

Трефы — персонаж действует нормально.

Черви — персонаж бежит в панике от Хаоситектора.

(Джокеры означают, что персонаж действует нормально и освобождается от эффекта).

Хаоситектор также не подвержен воздействию поисковой магии в исполнении нехаотичных созданий, если та прокинута без подъёма.

Ступень 3. Б0/|bIIIой БоСс

Требования: ранг Ветеран

Способность: персонаж обретает некоторый набор способностей, подобных заклинаниям, но применяемых проверкой Характера и тратой фишки. Набор способностей должен быть строго индивидуален и меняется на каждом подъёме.

(Набросок таблицы)

Джокер означает, что игрок сам может выбрать свою способность.

Пики

2 – прикосновение руки персонажа поражает жертву ядом отравляющего типа. Когда эта способность неактивна, рука оставляет яркие следы на том, чего касается.

3 – прикосновение руки персонажа заставляет магические предметы цели срабатывать, растрачивая за один приём все заряды. Если они не могут срабатывать, они ломаются по правилам безумной науки.

4 – прикосновение персонажа заставляет металлические предметы рассыпаться ржавой трухой. Одно прикосновение может поражать один предмет до 1 тонны весом. Магические предметы могут сопротивляться броском своего навыка с -2.

5 – каждый раз, когда персонаж получает ранение, рой насекомых вылетает из раны, атакуя нападающих. Эта способность не требует траты фишки, но с тратой насекомые нападают только на врагов.

6 – прикосновение персонажа превращает объём материи в союзного элементаля соответствующей стихии. После выполнения одной просьбы или помощи в бою, тот отбывает по своим делам.

7 – персонаж может превращаться в опасное существо (как сила Превращение, но форма строго определена), если поцелует кого-нибудь. Чтобы превратиться обратно ему нужен второй поцелуй от этого существа.

8 – прикосновение персонажа заставляет цель стареть. Живое существо получает изъян Старость (без дополнительных навыков). Неодушевлённые объекты могут ломаться (на усмотрение ведущего). Старость проходит когда цель в следующий раз оказывается под полной луной.

9 – искуственное оружие (не когти, клыки и пр), наносящее удар персонажу (не обязательно удачный), превращается в стеклянное, ледяное или иное хрупкое. Повторная атака ими разбивает их вдребезги. Эффект проходит после трёх срабатываний или когда персонаж отдыхает.

10 – мерцающая аура окутывает персонажа. Любое нацеленное в него заклинание вызывает эффект из таблицы случайной магии. Эффект может быть отменён по желанию и пропадает сам через 5 минут.

В – руки персонажа превращаются в ядовитых змей, растущих из плеч, действующих независимо. Они не атакуют персонажа, но используют стандартные параметры ядовитых змей из базовой книги для своих атак, и реагируют агрессивно на всех – врагов и друзей. Персонаж может совершать прочие действия без штрафов, за исключением факта, что у него теперь нет рук. Эффект проходит на следующем закате или рассвете.

Д – персонаж не может ранить никого, чьё имя не знает (они считаются обладающими Неуязвимостью против любых форм его атак), то же самое касается тех, кто не знает его имя. Эффект проходит через минуту.

К – ядовитые змеи вылезают из всех достаточных по диаметру отверстий (от пустых ножен до открытых ртов) в радиусе большого шаблона вокруг персонажа; на его самого это не распространяется. Змеи самые обычные и ведут себя естественным образом.

Т – тяните две карты, игнорируя тузы.

Трефы

2 – персонаж получает интуитивное чувство направления на ближайшего обладателя конкретного имени, которое сохраняется, пока персонаж не заснёт. Чтобы переключиться на новое имя, ему требуется проверка Характера.

3 – кровь персонажа (или её аналог) становится необычайно едким растворителем, покидая тело. Пока у персонажа есть открытая рана, он может пытаться разъедать объекты кровью, как кислотой – это требует проверки Выносливости на каждую попытку, или он получает ещё рану. Эффект проходит, когда раны персонажа закрываются или их пытаются лечить – магически или обычным способом, неважно.

4 – кровь персонажа становится идеальным клеем, покидая тело. Смочив объект в своей крови и приложив к другому на 1 раунд, он может соединять их намертво. Ограничения – как выше.

5 – персонаж может применять эффект заклинания Маска, копируя облик существа, запах которого он чует. Он возвращается к прежнему облику, если кто-то назовёт его по имени.

6 – отброшенная персонажем тень оживает и выполняет приказы хозяина, действуя независимо. Она считается его копией (статистом) под эффектом заклинания Неосязаемость, не способна колдовать и не может говорить, но понимает обращённую к ней речь. Если тень попадает на яркий свет, она пропадает и эффект заканчивается, а персонаж получает одну рану; иначе эффект заканчивается, когда тень касается ног хозяина или он засыпает.

7 – вместо своей тени персонаж отбрасывает тень выбранного существа, пока не уснёт. Существо может быть любым, которое сможет назвать персонаж – от “вон тот тип в окне” до “король этой страны”. Тень повторяет все действия своего настоящего хозяина (тот, наоборот, отбрасывает тень персонажа).

8 – когда кто-то сознательно лжёт в присутствии персонажа, его зубы (или их аналог) превращаются в лёд и тают, отрастая вновь через неделю. Персонажа это тоже касается. Эффект длится, пока персонаж не положит в рот кусочек льда.

9 – прикосновение персонажа меняет облик предмета, создавая иллюзию. Облик может быть изменён только на что-то, рифмующееся с настоящим названием предмета. Иллюзия держится сутки.

10 – всё знание мира обрушивается на персонажа. Он делает проверку страха с -2, и, если сохраняет способность говорить, правдиво и точно отвечает на один любой вопрос, после чего всё забывает.

В – радуга появляется над головой персонажа. Одежда или шерсть любого существа в поле его зрения, замыслившего агрессию (то есть пытающегося атаковать другое существо или применять на него вредоносную магию) вспыхивает и загорается (до атаки). Эффект длится 5 минут.

Д – персонаж невидим (как Невидимость с подъёмом), пока действует с закрытыми глазами (или иначе не использует свой основной способ восприятия). Он получает стандартные штрафы за слепоту. Эффект действует, пока он не откроет глаза.

К – персонаж может видеть глазами существа, которого коснулся, в пределах суток (при этом он стоит на месте и ничего не делает). Связанное с ним существо может быть только одно в каждый момент времени. Если это существо касается кого-то, когда персонаж смотрит его глазами, персонаж может переключиться на того, кого коснулись, и так далее. Существо, которое подверглось этому эффекту видит во сне персонажа в следующий раз, когда заснёт, но не обязательно понимает, к чему это.

Т – тяните карты дважды, игнорируя тузы

Бубны

2 – персонаж может превращаться в дым (как сила Неосязаемость, плюс уязвим для ветра), но доспехи и одежда не подвержены этому эффекту и падают на землю. Если персонаж оказывается голым, эта способность срабатывает автоматически. Чтобы вернуть прежний облик, персонаж должен собраться внутри бутылки, горшка или иного сосуда (он появляется над горлышком).

3 – персонаж может перемещаться по стенам, как под эффектом силы Паучьи лапы. Все предметы зелёного цвета прилипают к его рукам, и их приходится отдирать с усилием. Эффект длится, пока персонаж не заснёт.

4 – одна из кистей рук (случайно выбранная) персонажа пропадает. Он может вытащить с её помощью предмет, который находится в чехле или ином контейнере у персонажа, которого он видит (кинжал в ножнах, кошелёк в кармане и так далее), при условии, что он может удержать предмет в этой руке и исчезающий предмет не находится на виду. Пока эта способность не задействована, персонаж получает изъян Однорукий. Провал проверки Характера при попытке активации этой способности означает, что рука пропадает, но не появляется – и персонаж остаётся одноруким до следующего отдыха.

5 – персонаж становится невидим (как сила Невидимость без подъёма) в освещённых местах, но его силуэт ярко светится (как под эффектом заклинания Свет) в тени и темноте. Эффект длится, пока персонаж не попробует общаться с другим существом.

6 – гравитация меняет направление для персонажа: он может упасть в выбранную сторону и ходить не по той поверхности, что его спутники. Эффект не работает, если персонаж несёт больше максимальной загрузки и проходит, когда тот пытается общаться (любым образом) с окружающими.

7 – персонаж может спрятать в карман или иную ёмкость сколь угодно большой предмет. Он всё ещё должен проходить через горловину, но объём не играет роли – скажем, так можно налить в стакан бочку воды, или спрятать в карман бухту каната. Только персонаж может достать этот предмет обратно – все прочие даже не видят его в сосуде. Вес переносимого предмета не ощущается. При попытке вытащить его, однако, персонаж должен сделать проверку Смекалки, и при неудаче из сосуда вылетают голуби, достаётся кролик или что-то подобное, и новую попытку нельзя предпринимать час. 1 на броске значит, что содержимое навсегда потеряно.

8 – персонаж становится живым магнитом. Он может ходить по любым металлическим поверхностям как под эффектом Паучьих лап; металлические предметы, попавшие в средний шаблон с центром на нём притягиваются к нему (или он к ним, смотря что тяжелее). Их хозяева могут пытаться удержать их проверкой Силы с -2. Все металлические метательные снаряды, запущенные в персонажа, автоматически попадают. Эффект длится, пока персонаж не прекратит его сам, потратив действие.

9 – персонаж предчувствует результат броска костей, раздачи карт и так далее. Он автоматически выигрывает в любую азартную игру, если противник не жульничает. Если в его присутствии осуществляется гадание с использованием любого генератора случайности, персонаж изрекает подсказку по вопросу гадания (насколько туманную и невнятную – решает ведущий).

10 – персонаж телепортируется (как под действием заклинания) туда, где произносят его имя. Он может переносить с собой кого-то с обычной платой в уровнях усталости, но не контролирует процесс – если где-то произносится его имя, он телепортируется, что может доставить большие неудобства. Речь идёт именно об имени персонажа – иметь в виду именно его не обязательно, сойдёт любой тёзка. Это может даже перемещать персонажа между планами (хотя не из Города дверей). Эффект длится, пока персонаж не прекратит его добровольно (потратив действие) или не уснёт\потеряет сознание.

В – персонаж отращивает крылья бабочки и может летать со своей обычной скоростью. Если персонаж видит источник света в темноте, он должен совершать проверку Характера с -2, или безвольно летит к нему и крутится вокруг источника света, как ночной мотылёк, не совершая иных действий (вплоть до разговора). Эффект длится, пока персонаж не выругается вслух.

Д – персонаж меняется местами с кем-то из существ, которое он видит (на его выбор). И он, и цель этой способности должны быть в состоянии поместиться на новой позиции.

К – если персонаж втыкает что-то острое в тень существа, оно не может покинуть место, где находится (хотя может двигать частями тела и так далее). Эффект действует даже если цель в результате подобного зависла в падении или замерла посреди бурной реки. Пока остриё не покинет пределы тени (естественным образом или будучи выдернутым), переместить цель невозможно.

Т – тяните две карты, игнорируя тузы.

Черви

2 – персонаж может применять силу Чтение мыслей до трёх раз, но только если цель отражается в чём-то (отражение мимикой показывает ответ на вопрос). Отражение персонажа, обладающего этой способностью, постоянно ведёт себя неестественно – кривляется, стучит в зеркала, поворачивается спиной и так далее.

3 – прикосновение персонажа превращает цель (возможно, его) в живое стекло. Существо в этой форме прозрачно (как эффект Невидимости без подъёма), но хрупко (+4 урона дробящим оружием и схожими факторами). Эффект длится до отдыха преобразованного.

4 – персонаж начинает переливаться радужными цветами. Все существа в радиусе видимости не могут оторвать взгляд от персонажа – они могут совершать прочие действия, но считаются слепыми в отношении взглядов куда-то ещё. Если существо оказывается в месте, откуда не может видеть

персонажа, оно обретает контроль над своим зрением, но если персонаж входит в его поле зрения, эффект возобновляется. Радужные переливы длятся 1 минуту.

5 – любое разумное существо в присутствии персонажа (включая его самого) оказывается парализовано на раунд, когда кто-то называет его имя (существа, а не персонажа). Эффект длится, пока персонаж не уснёт.

6 – все существа в радиусе большого шаблона от персонажа принимают его облик (с сохранением прежних размеров). Они должны потратить действие и сделать проверку Смекалки, чтобы понять, что происходит. Настоящее обличье возвращается, когда существо отдыхает.

7 – прикосновение персонажа превращает объект в его зеркальную копию. Текст становится нечитабельным без зеркала; существо испытывает неудобства от обращения – в боевых условиях это накладывает штрафы как за атаку неосновной рукой. Эффект постоянный, но обращённый адаптируется за 12 минус Смекалка дней.

8 – персонаж становится проницаемым для металла. Металлическое оружие безвредно проходит сквозь него, сам он проходит сквозь металлические предметы (в том числе и броню врагов!) и так далее. Всё металлическое, что было при нём, падает. Эффект длится, пока персонаж не заснёт.

9 – тело персонажа превращается в стаю кроликов равного суммарного веса. Сознание переходит в одного из них, все прочие – обычные кролики, которые следуют за главным, если не испуганы (у главного кролика нет контроля над ними). Вещи персонажа остаются на месте. Персонаж может вновь собраться из главного кролика в любой момент; если часть кроликов отсутствует, главный должен съесть такое же количество еды (пригодной для персонажа, а не для кроликов; она пропадает в пасти), или персонаж собирается с изъянами вроде Однорукий, Одноногий и пр.

10 – В пределах большого шаблона с центром на персонаже все металлические предметы делаются впятеро тяжелее. Попытка удержать их в руках при внезапной смене веса – проверка Силы с -2. Правила по нагрузке могут создать проблемы для обладателей тяжёлых доспехов. Эффект длится, пока персонаж сам не возьмёт металл в руки.

В – прикосновение персонажа излечивает любые раны, но оставляет уродливые шрамы (изъян Уродство).

Д – следущее упомянутое персонажем существо оказывается в этом месте до следующего рассвета или заката, если существует возможность, что оно его посетит. Это не касается божеств и существ схожего уровня силы. У персонажа нет контроля за тем, как произойдёт посещение – упомянутая личность может, например, галопом проскакать мимо по пути куда-то ещё, может оказаться в этом месте в результате сбоя портала, а может и придти сюда из-за каких-то дел в окрестностях. Эта способность не работает, если существо физически не может тут оказаться и не обеспечивает почти невероятного стечения обстоятельств (появление архидемона посреди Верхних планов, например), если ведущий не решит обратного.

К – укус персонажа (рукопашная атака с -2, если у него нет отдельной атаки укусом) даёт живым целям изъян Пацифизм (большой) до следующего рассвета или заката. Эффект длится, пока персонаж не заснёт.

Т – вытащите две карты, игнорируя тузы.